

How to reference this article

Goga, N. (2017). La natura del gioco ne *Le avventure di Pinocchio*. *Italica Wratislaviensia*, 8 (2), 103–121.

DOI: <http://dx.doi.org/10.15804/IW.2017.08.20>

Nina Goga

Western Norway University of Applied Sciences/Høgskulen på Vestlandet, Norvegia
ngo@hvl.no

LA NATURA DEL GIOCO NE *LE AVVENTURE DI PINOCCHIO*

THE NATURE OF PLAY IN *LE AVVENTURE DI PINOCCHIO*

Abstract: Based on ecocritical theory, theories about ‘The Strange Child’, and theories about play and criteria of play as found in Peter Smith’s *Children and Play* (2009), this article aims to examine the nature of play in various illustrations of Pinocchio’s sojourn in The Land of Toys. The article also discusses the representations of play in light of the ambiguous message in the book about the necessity of freedom and, at the same time, the necessity of formation. Since physically active play seems to be the most common kind of game in The Land of Toys, the text, but not always the illustrations, seems to perceive physically active play as a hindrance to the formation process where a physical, controlled, and subordinated body is a basic condition.

Keywords: Pinocchio, play, ‘The Strange Child’, ecocriticism, formation

INTRODUZIONE

La storia di Carlo Collodi sul pezzo di legno che diventa un ragazzo in carne e ossa ha ispirato e sfidato artisti e studiosi sin dalla sua pubblicazione nel 1883¹. Ciò è probabilmente dovuto all'ambiguità immanente nell'opera de *Le avventure di Pinocchio*. Questa ambiguità può essere descritta come un'opposizione tra il desiderio di libertà e il bisogno di ordine, tra natura e cultura o, per usare le parole di Aristotele, tra la nostra prima e la nostra seconda natura, transizione che segna il passaggio da esseri umani impegnati a soddisfare i bisogni primari ad esseri umani che partecipano alla società. Nella storia di Pinocchio quest'ambiguità si presenta in vari modi: ad esempio, il dilemma di Pinocchio quando alla scuola (seconda natura), preferisce lo spettacolo nel teatro dei burattini, o quando, per far del bene, vuole far crescere i denari nel campo dei miracoli, ma finisce per essere solo preso in giro e derubato dal gatto e dalla volpe. O, ancora, quando sta per diventare un ragazzo perbene, e mentre va in giro a invitare gli amici per la sua festa dell'indomani, incappa nell'avventuroso compagno Lucignolo e sale con lui sul carro dell'Omino che li accompagnerà a divertirsi nel "Paese dei balocchi". Secondo la mia ipotesi, il gioco nel romanzo di Collodi è considerato una dimensione dello stato naturale dal quale ci si deve affrancare per poter giungere a uno stadio superiore, ovvero quello dell'uomo colto ed educato.

Fra i numerosi modi di leggere e interpretare *Le avventure di Pinocchio* esiste anche la possibilità di considerare l'opera di Collodi un romanzo che riflette sull'educazione dei bambini, sull'accettazione delle regole della società e della buona condotta (Bertacchini, 2016). In questa prospettiva, non c'è posto per l'eccesso del gioco come quello rappresentato nel "Paese dei balocchi". Il gioco può essere percepito come un'attività che ostacola i bambini nel loro percorso di crescita, tanto che

¹ La prima versione del racconto di Pinocchio fu pubblicata nel "Giornale per i bambini". Il primo capitolo appare il 7 luglio 1881. Il racconto era inizialmente intitolato *Storia di un burattino*, in seguito conosciuto come *Le avventure di Pinocchio*. Carlo Collodi è lo pseudonimo di Carlo Lorenzini, Firenze (1826–1890) (Langella & Sansone 2015)

si può considerare il soggiorno di Pinocchio nel “Paese dei balocchi” la rappresentazione di una regressione: nel passaggio dal regno vegetale (legno) al regno umano (bambino), Pinocchio transita attraverso il regno animale (asino), una metamorfosi che richiama un atto di carnevalismo.

L’idea del bravo bambino, che conclude l’opera di Collodi, sembra non contemplare la dimensione del gioco. Questo fatto è paradossale e ne sottolinea l’ambiguità dal momento che è proprio il carattere ribelle e insubordinato di Pinocchio ad attirare e intrigare generazioni di lettori e studiosi. Il libro è particolarmente amato per la dimensione del gioco, gli eccessi e il protagonista trasgressivo. In tanti episodi si ritrova il comportamento ambivalente del burattino diviso fra tentazione e arrendevolezza. Invece di considerare Pinocchio disubbidiente, lo si può immaginare come un personaggio giocoso e curioso. Questa prospettiva è allineata ai nuovi orientamenti pedagogici emergenti al tempo di Collodi e che, si suppone, “egli abbia potuto conoscere” (Bertacchini, 2016, p. 76). Secondo questi nuovi orientamenti “i ragazzi non si educano, non si istruiscono passivamente con l’imposizione di una serie di norme, di notizie, di precetti, ma col destare prima di tutto la loro attiva curiosità” (Bertacchini, 2016, p. 76). Pinocchio stesso ha la necessità di fare i conti con se stesso e capire la propria identità o la propria natura. È un giocattolo, un burattino o è destinato a diventare un ragazzino perbene? Il famoso burattino è, dunque, destinato a giocare o a crescere e comportarsi in maniera conforme alle esigenze della società?

In quest’articolo esaminerò un passaggio particolare di questa ricerca d’identità, in particolare mi soffermerò sulle rappresentazioni e sul senso del gioco che emergono nel capitolo trentuno (quando Pinocchio scappa per andare nel “Paese dei balocchi”). A fine di questa analisi, mi avvarrò di tre versioni illustrate contemporanee de *Le avventure di Pinocchio*. Studierò un’edizione con le illustrazioni di Roberto Innocenti (2005), una con le illustrazioni di Robert Ingpen (2014) e una versione digitale con le illustrazioni di Lucia Conversi (2013). Le mie domande di ricerca sono le seguenti: Come sono rappresentati i giochi dei bambini nelle tre versioni selezionate de *Le avventure di Pinocchio*? Quale interpretazione della natura del gioco è offerta in queste tre versioni illustrate?

Per dare seguito a queste domande ho deciso di suddividere l'articolo in tre parti. Nella prima parte rendo esplicito il rapporto tra la teoria ecocritica e l'idea di metamorfosi di Pinocchio come passaggio dalla prima alla seconda natura. Il presupposto teorico si fonda sull'idea di Pinocchio inteso come esempio di bambino misterioso, secondo la prospettiva ipotizzata da Bettina Kümmerling-Meibauer (1994). La seconda parte si basa sull'utilizzo della teoria del gioco sviluppata da Peter Smith nel libro *Children and Play* (2009): nell'esaminare le varie tipologie di giochi, elencherò le attività ludiche indicate nel testo e le paragonerò con le illustrazioni di Innocenti, Ingpen e Conversi. Nella terza e ultima parte discuterò la funzione del gioco nella natura umana e come, nel percorso di formazione e acculturazione dell'uomo, la dimensione ludica rappresenti un pericolo, una dimensione della natura umana dalla quale ci si deve liberare per poter crescere e diventare un "vero" uomo. Forse uno dei pericoli del nostro tempo è legato al fatto che stiamo dimenticando il gioco e la nostra prima natura, una natura, tuttavia, imprescindibile e della quale abbiamo bisogno, se vogliamo tentare di fermare l'ecocrisi nella quale ci troviamo.

L'ECOCRITICA: COS'È?

L'ecocritica è un approccio «earth-centred» della letteratura (Glotfelty, 1996, p. xix). Come spiega Glotfelty in *The Ecocriticism Reader* (1996), la lettura ecocritica esamina la rappresentazione della natura che traspare dal testo e dalle illustrazioni e analizza, se possibile, come questa collaborazione, che dà vita alla dimensione estetica, influisca sul giudizio e sull'atteggiamento del lettore nei confronti della natura.

La mia lettura ecocritica de *Le avventure di Pinocchio* si avvale anche della definizione di ecocritica di Greg Garrard. Secondo Garrard (2004, p. 5) l'ecocritica è una forma di "cultural criticism" nella quale si riflette criticamente sulla dicotomia natura-cultura (in questa prospettiva l'uomo educato è assimilato alla cultura). Rispetto ai tre esempi da me selezionati, andrò ad esplorare come questa dicotomia sia rappresentata nelle diverse illustrazioni.

L'approccio ecocritico alla letteratura non è un metodo analitico dettagliato e necessita, a mio avviso, di entrare in dialogo anche con altre prospettive teoriche. Per questa ragione intendo avvalermi di altre due cornici teoriche: quella del bambino misterioso sviluppata dalla studiosa Kümmerling-Meibauer (1994) e quella sulla commedia e sulla tragedia teorizzata da Joseph Meeker (1996) quale possibile risposta alla crisi ecologica della nostra civiltà. La prima prospettiva teorizza che il bambino misterioso gioca con le opposizioni quali fantasia-ragione, gioco-scuola, natura-civilizzazione. La seconda prospettiva offre la possibilità di leggere *Le avventure di Pinocchio* come un'opera che oscilla fra la tragedia e la commedia. Nel suo articolo apparso su *The Ecocriticism Reader*, Meeker (1996) riflette sulla differenza tra l'atteggiamento tragico e l'atteggiamento comico verso l'ambiente e si interroga se l'atteggiamento comico possa essere migliore rispetto alla dimensione tragica dal momento che la commedia "can be universal largely because it depends less upon particular ideologies or metaphysical systems than tragedy does. Rather, comedy grows from biological circumstances of life." (p. 158). Secondo Meeker "[t]he tragic view of man, for all its flattering optimism, has led to cultural and biological disasters, and it is time to look for alternatives which might encourage better the survival of our own and other species" (p. 158). Ancora più rilevante per l'analisi della natura del gioco ne *Le avventure di Pinocchio* sono le strategie operative rispettivamente utilizzate dalla tragedia e dalla commedia: "Warfare is the basic metaphor of tragedy, and its strategy is a battle plan designed to eliminate the enemy. (...) Comic strategy, on the other hand, sees life as a game" (p. 168). Ritengo, quindi, che *Le avventure di Pinocchio* siano il risultato di una opposizione tra la tragedia e la commedia, tra la richiesta antropocentrica di far crescere e trasformare Pinocchio in un ragazzino perbene e in un uomo adulto e il tentativo ecocentrico di non trascurare la variazione biologica della natura di Pinocchio, ovvero di essere pianta-animale-uomo. Questa analisi è il frutto di un progetto di ricerca denominato *Nature in Children's Literature*² in seno al quale

² Il progetto è sviluppato e gestito dai ricercatori della Western Norway University of Applied Sciences. La curatela scientifica è affidata a Nina Goga. Per ulteriori informazioni: <http://blogg.hvl.no/nachilit/>.

è stata sviluppata una matrice di analisi che sarà applicata anche nello studio di altri esempi letterari (Fig. 1).

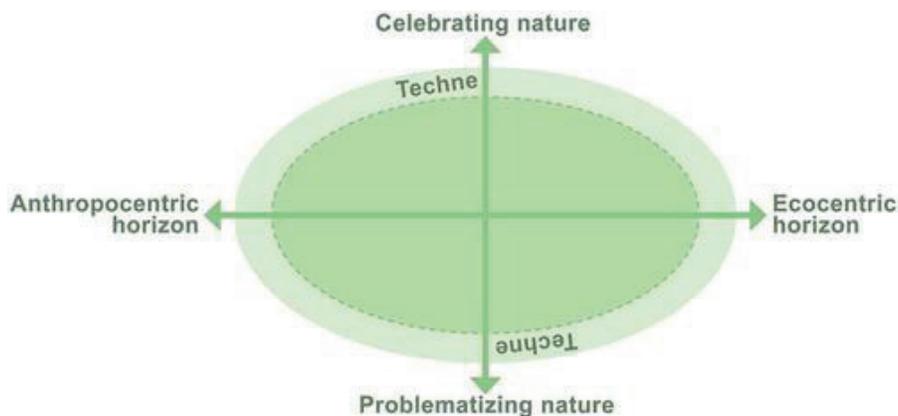


Fig. 1. Matrice elaborata nel quadro del progetto Nature in Children's Literature

La matrice presenta un sistema di coordinate attraverso il quale i testi letterari possono essere studiati secondo due coordinate: l'asse orizzontale permette di incrociare la prospettiva antropocentrica con quella ecocentrica, mentre nell'asse verticale si può comparare l'atteggiamento celebrativo della natura con quello problematizzante. Nel presente saggio, applicherò questa matrice allo studio delle tre versioni illustrate de *Le avventure di Pinocchio*.

IL BAMBINO MISTERIOSO – GIOCANDO CON I CONTRASTI

Secondo gli studiosi il bambino misterioso è una risposta alla duplice visione dell'infanzia che ha iniziato ad imporsi nel Settecento: in una visione, il bambino è considerato una figura da ammansire, da formare, da salvare; nell'altra, legata alla dimensione di natura, il bambino contiene già in sé la potenza salvifica e l'uomo (l'adulto) non deve far altro che riscoprirlo. Questa dualità può essere percepita come il risultato della distanza che, a causa della crescente industrializzazione, si è venuta a creare tra bambini e adulti. Questa distanza si lega probabilmente anche allo smarrimento o alla rottura delle categorie attraverso

le quali leggere e definire che cosa sia un uomo. Secondo la mia analisi, anche in Pinocchio è ravvisabile questo smarrimento: Pinocchio è letteralmente troncato, è un pezzo di legno. Il fatto che l'origine o l'albero genealogico di Pinocchio sia sconosciuto è un tratto caratteristico di Pinocchio: il burattino di legno è di fatto un bambino misterioso e di conseguenza vulnerabile. È una creatura che deve essere protetta (da Geppetto e dalla Fata), che può essere agilmente sfruttata (dal gatto e dalla volpe, dai ragazzi scapestrati) e che si può rovinare facilmente (soprattutto dal fuoco).

Un altro tratto tipico delle storie sui bambini misteriosi è l'approccio giocoso ai contrasti, in particolare quelli legati al rapporto oppositivo tra natura e civilizzazione, gioco e scuola, fantasia e ragione. Ne *Le avventure di Pinocchio* questo gioco oppositivo è fondamentale: Pinocchio è natura, gioco, fantasia (vita eterna) che dovrà migrare verso la civilizzazione, la scuola e la ragione (e la morte). Anche i tratti fisici del Pinocchio giocoso lo legano alla fisionomia straordinaria del bambino misterioso. Il naso di Pinocchio è un elemento fisico assai conosciuto. Forse, tuttavia, tratto meno conosciuto o esplorato è il suo modo di muoversi (Manganelli, 1977; Campagnaro & Goga, 2014): Pinocchio corre, salta e si muove secondo modalità tipiche degli animali: “andava a salti come una lepre” (Collodi, 1988, p. 18), correva come “un capriolo” (p. 76) e “correva a salti come un cane levriero” (p. 84), “nuotava come un pesce” (p. 101) e “come un delfino in vena di buon umore” (p. 166). Nella fuga, scrive Manganelli (1977), “il vegetale Pinocchio trova le movenze degli animali dei boschi e delle maremme” (p. 20). Queste similitudini evidenziano che questo pezzo di legno, caratterizzato da un'anima vegetale, ha in realtà anche una natura animale latente.

IL “PAESE DEI BALOCCHI” – GIOCHI DISTRUTTIVI?

Prima di soffermarmi sulle varie attività ludiche presenti nel “Paese dei balocchi”, vorrei delineare alcuni tratti generali di questo paese. Nella trama collodiana si legge che il “Paese dei balocchi” “non somigliava a nessun altro paese del mondo. La sua popolazione era tutta composta di ragazzi” tra otto e quattordici anni, e ci sono tanto rumore e allegria

(Collodi, 1988, p. 144). Dopo un po' di tempo nel "Paese dei balocchi" Pinocchio esclama "Oh! Che bella vita!" (p. 145) e confessa a Lucignolo che se "oggi io sono un ragazzo veramente contento, è tutto merito tuo. E il maestro, invece, sai che cosa mi diceva, parlando di te? Mi diceva sempre: Non praticare quella birba di Lucignolo perché Lucignolo è un cattivo compagno e non può consigliarti altro che a fare del male!..." (pp. 145–146).

Come leggere, dunque, quest'immagine generale del "Paese dei balocchi" secondo la teoria del gioco? Secondo Peter Smith in *Children and Play* (2009) è possibile individuare alcuni criteri attraverso i quali definire un'attività più o meno ludica: più numerosi sono i criteri e più precisa sarà la definizione dell'attività di gioco. È tuttavia importante ricordare che non si tratta di una definizione assoluta, ma di un orizzonte entro cui collocare le diverse sfumature. In primo luogo, l'immagine generale conferma che il "Paese dei balocchi" è un posto dove la vita è divertente, offre attività "for the sake of amusement [...] for its own sake [...] not for any external purpose" (Smith, 2009, p. 4). In secondo luogo, in questo paese tutti i suoni sono espressione dei cosiddetti "play-signals" (p. 5), con particolare riferimento alle risate. Infine, il "Paese dei balocchi" è totalmente diverso dai luoghi reali, è un posto immaginario e fuori dalle regole della società (p. 6).

Quando si identifica un'attività come ludica, è possibile poi definirne la tipologia. Smith elenca sei tipologie di attività che si possono facilmente definire come gioco: giochi di coinvolgimento reciproco (ad esempio gioco del cucù, gioco del solletico), giochi senso-motori, giochi d'oggetti, giochi di lingua, giochi fisici e giochi di fantasia e d'immaginazione. Lo studioso, inoltre, individua altre quattro attività che possono essere considerate, a seconda dei casi, attività di gioco: giochi di esplorazione, giochi con comportamenti ripetitivi, giochi mediati da regole e alcune modalità di lavoro considerate un gioco.

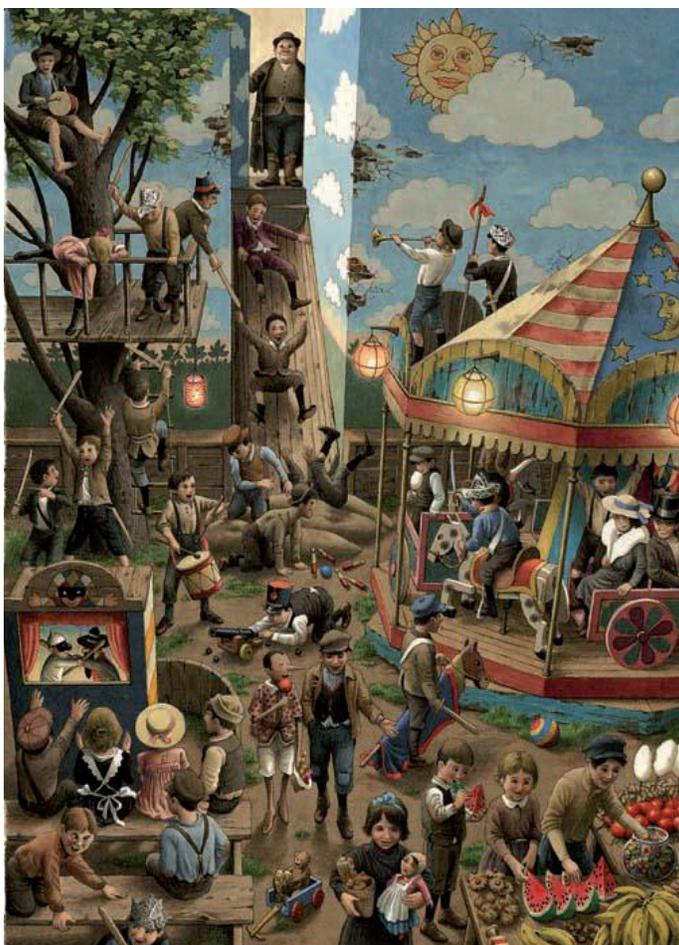
Quali sono le varie attività di gioco presenti nel "Paese dei balocchi"? Nel testo sono nominate le seguenti attività: giocano *alle noci, alle piastrelle, alla palla*, andavano *in velocipede* o *sopra a un cavallino di legno*, giocavano *a mosca-cieca*, altri *si rincorrevano* o, *vestiti da pagliacci, mangiavano la stoppa accesa*. Alcuno *recitava, cantava, faceva*

i salti mortali o si divertiva a *camminare colle mani in terra e colle gambe in aria*. Altri mandavano *il cerchio* o passeggiavano *vestito da generale coll'elmo di foglio e lo squadrone di cartapesta*. Finalmente c'era anche chi *rideva, urlava, chiamava, batteva le mani o fischiava*, e chi *rifaceva il verso alla gallina quando ha fatto l'ovo* (pp. 144–145).

Se applichiamo le categorie di Smith alle attività ludiche presenti nell'opera di Collodi, appare chiaro che il genere di gioco dominante nel “Paese dei balocchi” è il cosiddetto gioco fisico-motorio, spesso combinato con giochi d'oggetti e con giochi mediati da regole, come ad esempio il gioco delle noci o delle piastrelle. Sono inoltre presenti due esempi di giochi di lingua (*recitava, cantava*) e due esempi di giochi di fantasia e d'immaginazione (*passeggiava vestito da generale e rifaceva il verso alla gallina quando ha fatto l'ovo*). Si tratta di un'analisi interessante, ma certamente non inaspettata. Gli abitanti del “Paese dei balocchi” sono tutti ragazzi, tra gli otto e i quattordici anni, un periodo nel quale il gioco dei bambini evolve da una forma libera, spesso privata o individuale, a una forma più sociale e più conforme alle regole. È utile rilevare che, sempre secondo Smith, questo genere di giochi (il gioco fisico-motorio) non desta gli stessi interessi di ricerca rispetto ai giochi di lingua o di fantasia. Una spiegazione plausibile può essere dovuta al fatto che le ricerche psico-pedagogiche condotte nel Novecento non hanno sufficientemente valorizzato il ruolo dei giochi fisico-motori nello sviluppo psicologico dei bambini e nell'acquisizione di particolari abilità quali, ad esempio, le abilità cognitive e creative. Possiamo, dunque, ritenere questa tesi una valida spiegazione del motivo per cui nel “Paese dei balocchi” il gioco è considerato distruttivo o pericoloso per la crescita e la trasformazione di Pinocchio in un ragazzino perbene? Come è noto, chi soggiorna nel “Paese dei balocchi” sarà sottoposto poi ad una pena severissima: la trasformazione in asino, ovvero la regressione, dall'umano all'animale.

Come sono, invece, rappresentati i giochi dei bambini ne *Le avventure di Pinocchio* nelle illustrazioni selezionate per questa ricerca? Sono allineate al testo? Ci sono giochi nominati nel testo che non vengono rappresentati nelle illustrazioni? O, al contrario, ci sono giochi rappresentati nelle illustrazioni che, invece, non sono nominati nel testo? Qua-

le interpretazione del gioco emerge nelle diverse illustrazioni di Innocenti, Ingpen e Conversi? Che tipologia di messaggio veicolano queste illustrazioni rispetto alla concezione ambigua di gioco evidenziata nel testo? Offrono una lettura alternativa e moderna del gioco? Proviamo a rispondere a queste domande, analizzando e comparando fra loro le tre diverse versioni.



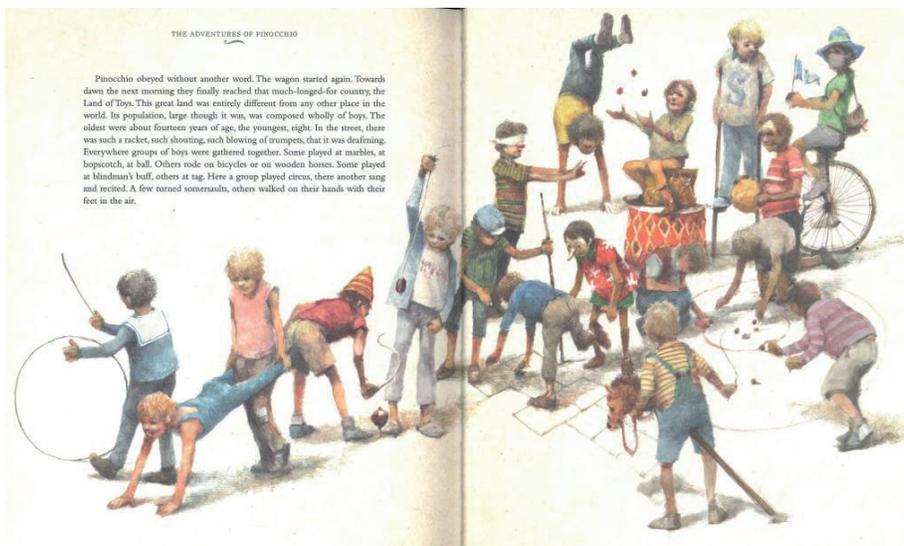
Ill. 1. C. Collodi (2005). *Pinocchio*. Milano: La Margherita Edizioni (illustrato da Roberto Innocenti)

L'illustrazione di Innocenti (Ill. 1) restituisce un'immagine felice e allegra del "Paese dei balocchi". I colori sono luminosi, il sole sorride e le facce dei bambini presentano tratti entusiastici. Da questo punto di vista, parrebbe che le illustrazioni di Innocenti siano in linea con il testo di Collodi. Uno sguardo più attento, tuttavia, ci rivela che sono davvero pochi i giochi nominati nel testo e rappresentati anche nell'illustrazione. Si vede un ragazzo che cavalca un cavallino di legno, ci sono alcuni bambini impegnati in alcuni salti mortali, ma non si vedono bambini che giocano con le noci, alle piastrelle o con la palla, né tanto meno a mosca-cieca o che si rincorrono o camminano con le mani in terra e colle gambe in aria. È anche difficile riuscire a capire se nell'illustrazione i bambini fanno il verso della gallina. Innocenti, invece, illustra bambini, anche ragazze, che suonano il tamburo, giocano con le bambole, con le spade, altri che si divertano su di uno scivolo, con un carosello o sono entusiastici spettatori di un teatro dei burattini³. Pinocchio stesso non partecipa ai giochi: gironzola tra la folla, apparentemente chiacchierando con il suo amico Lucignolo, mentre sta mangiando un lecca-lecca. Ad eccezione del rapporto che instaura con Lucignolo, Pinocchio, come un bambino misterioso, appare distaccato dagli altri abitanti del paese. Pur godendo dello stile di vita del "Paese dei balocchi", egli mantiene una certa distanza rispetto a ciò che accade intorno a lui, e rispetto al gioco degli altri bambini. La permanenza in questo bizzarro paese offre a Pinocchio la possibilità di violare le regole della scuola e di sfidare le leggi della convivenza e più in generale della società.

Nell'illustrazione di Innocenti, tuttavia, il dettaglio più interessante è lo spiraglio di cielo che si intravede sopra lo scivolo. Questo spiraglio, che potrebbe essere interpretato come una porta, restituisce l'idea del

³ È rilevante fermare l'attenzione sulla rappresentazione visiva delle ragazze nelle illustrazioni di Innocenti e di Conversi. Nel testo di Collodi, la presenza femminile ruota esclusivamente intorno alla figura polimorfa della fata turchina. Nello sviluppo della trama, ella assume varie forme: bambina, principessa, infermiera, madre, spettatrice sino a divenire solo voce, perdendo l'identità corporea. La presenza di ragazze, invece, in queste versioni illustrate apre una finestra interessante sulla questione di 'gender', che, tuttavia, per vincoli di spazi editoriali non può essere debitamente approfondita in questa sede.

“Paese dei balocchi” come un “as-if-place” (‘posto per finta’), un posto che “non somigliava a nessun altro paese del mondo” (Collodi, 1988, p. 144). In questo spiraglio si intravede un uomo, probabilmente lo stesso “omino” che ha portato i bambini, Pinocchio incluso, nel “Paese dei balocchi”. La sua è un’apparizione inquietante perché ricorda al lettore che questo paese, apparentemente libero da adulti e dalle loro regole, alla fin fine è sotto lo stesso stretto controllo e sorveglianza di persone che godono di un pericoloso potere. Quindi, in questa versione illustrata, il gioco nel “Paese dei balocchi” (in linea con il testo di Collodi) non è un gioco per davvero, un gioco “for its own sake”, un gioco fondato sulla valorizzazione della cosiddetta prima natura dell’uomo. Infatti, se lo inseriamo nella matrice sopra descritta, il modello visivo illustrato da Innocenti si colloca verso una posizione antropocentrica con riferimento all’asse orizzontale e verso una posizione problematizzante rispetto all’asse verticale. L’illustrazione mette in guardia i lettori dall’uso eccessivo del gioco, e dà piena centralità all’obiettivo di crescere e di diventare uomo.



III. 2. C. Collodi (2014). *The Adventures of Pinocchio*. Surrey: Templar Publishing (illustrato da Robert Ingpen)

L'illustrazione di Ingpen (Ill. 2) presenta una mescolanza di idee moderne e di idee tradizionali nel rapporto bambino-gioco. I bambini sono tutti maschi. Sono vestiti con abiti del Novecento. Tanti giochi nominati nel testo sono rappresentati anche nella illustrazione: il cavallino di legno, la palla, le piastrelle. Si vedono un ragazzo che gioca a moscacieca, un altro con il velocipede, un altro ancora con il cerchio e un quarto che cammina colle mani in terra e colle gambe in aria. Sono assenti i salti mortali e il chiapparello. Non è dato intendere se i bambini recitano, cantano o fanno suoni d'animale. È interessante notare che tutti i giochi aggiunti da Ingpen nelle sue illustrazioni sono fisici e spesso con oggetti, come per esempio il gioco della trottola, lo jojo o i trampoli. C'è anche un bambino impegnato in giochi di destrezza e due ragazzi che giocano a fare la carriola. Non è facile distinguere l'espressione del loro viso: alcuni sorridono esplicitamente, sono molto assorbiti dal gioco, ma anche consapevoli della presenza di altri bambini. E Pinocchio? Anche lui è impegnato, segue due ragazzi che giocano a campana. La sua espressione dimostra una certa vicinanza rispetto a quanto sta succedendo intorno a lui, si intravede la sua voglia di partecipazione. In questa rappresentazione visiva di Pinocchio, si coglie meno la dimensione del bambino misterioso: egli appare assai più simile a un bambino di questo mondo a cui piace giocare, integrarsi e socializzare con gli altri bambini.

L'impressione complessiva che si coglie nell'illustrazione di Ingpen è un'attenzione particolare ad una determinata tipologia di giochi, ovvero quei giochi che potevano essere fatti da bambini liberi di giocare da soli sia nelle piazze che in strada lontani dal controllo degli adulti. Possiamo trovare un significativo parallelismo nella famosa tela di Pieter Brueghel *Giochi di bambini* (1560). Nell'immagine di Ingpen il gioco è rappresentato come qualcosa di apprezzabile, di rilevante per i bambini, qualcosa di naturale, che appartiene alla vita di tutti i giorni. Non vi è alcuna traccia di paura o pericoli, nessun segno visivo attribuibile ad un paese per finta. In seno alla matrice, questa rappresentazione della natura di gioco si troverebbe verso la posizione ecoentrica dell'asse orizzontale e verso la posizione celebrante dell'asse verticale. Si tratta di un'illustrazione che sostiene e rispetta la prima natura dell'uomo,

e mette in primo piano l'importanza di riconoscere e di essere parte di un sistema organico, autosufficiente.



Ill. 3. Elastico (2013). *Pinocchio* (per l'Ipod). Milano: Elastico srl (illustrato da Lucia Conversi, musica di Daniele Zoncheddu)

Il “Paese dei balocchi” rappresentato nell'app digitale illustrata dalla Conversi (Ill. 3) si differenzia notevolmente sia dalle due versioni illustrate da Innocenti e da Ingpen sia dal testo di Collodi. L'app è già

il frutto di un adattamento dell'opera collodiana. Per questa ragione, forse, i creatori dell'app si sono sentiti così liberi di rappresentare in maniera assai diversa il "Paese dei balocchi". Innanzitutto, si vedono ragazzi e ragazze che possono avere meno di otto o più di quattordici anni. La cosa più impressionante, tuttavia, a parte una ragazza che sembra camminare con le mani in terra e con le gambe in aria e un ragazzo che sta facendo skateboarding, è che i bambini in questa rappresentazione *non* giocano. Non c'è traccia di Pinocchio, è assente.

I bambini sembrano divertirsi, uno di essi è seduto in una giostra e sembra ridere. Tuttavia, la sensazione complessiva che l'immagine genera è assai contrastante: più che giocare e partecipare attivamente alle diverse attività, i bambini si lasciano distrarre e trasportare passivamente dal gioco. Trovo particolarmente interessante il fatto che l'app insista sull'interattività. Tocca, infatti, ai lettori o agli utenti a giocare, a far girare veloce la ruota panoramica e a far gridare (di paura o di gioia) i bambini saliti sulla giostra. Inoltre, vale la pena di segnalare che la musica di sottofondo nella scena del "Paese dei balocchi" somiglia molto alla musica della fisarmonica, spesso associata al luna park.

Il lettore-utente può partecipare alle attività, facendo esplodere palloncini e muovendo dolci. Nell'app non vi è alcuna traccia dell'idea di pericolo o di prigionia all'interno del "Paese dei balocchi". Il gioco è concepito come uno svago libero e allegro. I bambini sono consumatori passivi, e pertanto non è offerta loro alcuna possibilità di fare esperienza, o di sviluppare le proprie abilità fisiche e/o cognitive. Probabilmente l'app rappresenta un tentativo di comunicare con il pubblico contemporaneo, ritenuto più superficiale. L'app è totalmente antropocentrica e celebrativa. Celebra l'uomo e l'utente consumatore, che ritiene il mondo costruito intorno ai propri bisogni. Non c'è spazio per il mondo circostante o per la natura, dove l'uomo è solo uno tra i tanti esseri viventi con lo stesso diritto di vita.

CONCLUSIONE – PROSPETTIVE SUL RUOLO DEL GIOCO

Vorrei ora ritornare alla domanda iniziale relativa alla possibilità di capire se il gioco ne *Le avventure di Pinocchio* sia ritenuto un'attività pericolosa. Perché Collodi ha rappresentato il "Paese dei balocchi" come un posto da evitare? In cosa consiste la pericolosità del gioco in questo luogo? Qualsiasi gioco risulta essere pericoloso?

La mia ipotesi di ricerca evidenzia che al tempo di Collodi il gioco libero, senza briglie, fuori dal controllo degli adulti era considerato un'attività spaventosa perché richiamava l'idea di natura selvaggia, di istinti primari, di una stretta relazione tra uomo e animali, tutti elementi che allontanavano l'uomo dalla dimensione civilizzante di una società colta e beneducata. In questa prospettiva, il gioco nel "Paese dei balocchi" raccontato da Collodi si configura come un percorso di sviluppo alla rovescia: il gioco fisico-motorio porta i ragazzi verso una vita animale (l'asino); il loro riso carnevalesco, i suoni di animale (la gallina) rappresentano un pericolo o una minaccia alle regole e agli interessi delle cure istituzionali tradizionali offerte ai bambini. Tuttavia, come ipotizzato, la natura del gioco ne *Le avventure di Pinocchio* è assai ambigua: la storia evidenzia che anche l'animalità dei bambini dovrebbe essere regolata. Da questo punto di vista, la scuola al tempo di Collodi è il luogo adatto dove farlo (Perella, 1986). La trasformazione di Pinocchio in un asino è una punizione che mira a regolare un comportamento, non tanto attraverso l'uso della violenza esterna, ma attraverso un'azione autoregolativa: vergognarsi di se stesso. Diventare un asino è un passo indietro lungo la strada per diventare un uomo. L'Italia di fine Ottocento non ha bisogno né di questo genere di natura, né di animali né tanto meno di giochi fisici per i bambini.

Collodi sembra temere i giochi fisico-motori presenti nel "Paese dei balocchi", probabilmente perché, secondo la mia prospettiva di ricerca, egli ritiene che questi giochi non permettono al popolo di evolvere, lo mantengono nell'ignoranza, nella prima natura. Perciò Collodi li combatte: egli è impaziente di educare, non solo Pinocchio, ma anche i suoi giovani lettori, coloro che devono dare vita ad una nuova Italia, non

un'Italia selvatica, animalesca ed istintiva, ma un'Italia colta, educata, capace di riflessione critica.

Le avventure di Pinocchio contengono una svolta. Collodi scrisse la sua opera prima di Freud, Vygotsky, Piaget (e altri studiosi che hanno evidenziato le funzioni positive del gioco), e prima della valorizzazione anche del gioco fisico-motorio. Forse, la storia scritta da Collodi è un invito gioioso rivolto esplicitamente ai giovani lettori che desiderano accompagnare Pinocchio nelle sue avventure. Forse, Collodi voleva offrire ai bambini colti della borghesia la possibilità di giocare tramite la letteratura. Come evidenziato da Collodi, *Le avventure di Pinocchio* si configurano come un meccanismo ludico per sostituire il gioco fisico nella vita quotidiana dei bambini, il gioco di strada, il gioco nelle piazze. Per lo scrittore toscano la lettura stessa è un genere di gioco: essa offre la possibilità di fare un'esperienza vicariale, di divertirsi grazie alla letteratura. Leggere il libro di Pinocchio è come partecipare a un 'come-se'-gioco: questa attività permette al contempo di fare esperienza del pericolo e della seduzione del gioco, ottenere il massimo della gioia e della soddisfazione con il minimo rischio. Alla fin fine, Collodi permette ai suoi lettori di godere della loro prima natura, probabilmente proprio perché essa rispetta la natura dei bambini: se non si mantiene un contatto con questa dimensione giocosa e buffa della natura, non è in alcun modo possibile diventare un uomo completo e capace di costruire una società ecocentrica e sostenibile. Il bambino misterioso è un bambino giocoso e buffo, un protagonista della commedia. Tenere la prima natura viva nella seconda può essere una chiave per lo sviluppo di un futuro ecoumano (ecosostenibile), cioè un futuro nel quale è contemplata la possibilità di sopravvivenza sia della nostra che di altre specie. Leggere *Le avventure di Pinocchio* può offrire ai lettori il coraggio di non sentirsi superiori e di imparare ad amare qualsiasi forma di vita, sia essa un pezzo di legno, un asino, Lucignolo o Pinocchio.

BIBLIOGRAFIA

Fonti primarie

- Collodi, C. (1883/1988). *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*. Milano: Mursia (illustrato da E. Mazzanti).
- Collodi, C. (2005). *Pinocchio*. Milano: La Margherita Edizioni (illustrato da Roberto Innocenti).
- Collodi, C. (2014). *The Adventures of Pinocchio*. Surrey: Templar Publishing (illustrato da Robert Ingpen).
- Elastico (2013). *Pinocchio* (for the Ipad). Milano: Elastico srl (illustrato da Lucia Conversi, musica di Daniele Zoncheddu).

Fonti secondarie

- Bertacchini, R. (2016). *Le fate e il burattini. Carlo Collodi e l'avventura dell'educazione*. Bologna: EDB Edizioni Dehoniane Bologna.
- Campagnaro, M., Goga, N. (2014). Bambini "in cammino" nella letteratura per l'infanzia. Forme e figure nei libri illustrati. In M. Campagnaro (a cura di), *Le terre della fantasia. Leggere la letteratura per l'infanzia e l'adolescenza* (pp. 67–82). Roma: Donzelli.
- Garrard, G. (2004). *Ecocriticism*. London: Routledge.
- Glotfelty, C. (1996). Introduction. In C. Glotfelty & H. Fromm (a cura di), *The Ecocriticism Reader. Landmarks in Literary Ecology* (pp. XV–XXXVII). Athens (Georgia) and London: The University of Georgia Press.
- Kümmerling-Meibauer, B. (1994). Det främmande barnet. En intertextuell analyse av Pe Pohls *Janne, min vän*. *Barnboken* 17 (2/1994), 2–19.
- Langella, G., L. Sansone (2015). *Infinito Pinocchio. Nel legno l'anima viva del burattino senza fili*. Milano: Luni Editrice.
- Manganelli, G. (1977). *Pinocchio: un libro parallelo*. Torino: Einaudi.
- Meeke, J.W. (1996). The Comic Mode. In C. Glotfelty & H. Fromm (a cura di), *The Ecocriticism Reader. Landmarks in Literary Ecology* (pp. 155–169). Athens (Georgia) and London: The University of Georgia Press.
- Perella, N. (1986). An Essay on Pinocchio. *Italica*, Vol. 63, n. 1, 1–47.
- Smith, P. (2009). *Children and Play*. Oxford, UK: Wiley-Blackwell.

Riassunto: Basato sulla teoria ecocritica, sulle teorie del bambino misterioso e sulle teorie del gioco di Peter Smith nel volume *Children and Play* (2009), l'articolo esamina la natura del gioco nel "Paese dei balocchi" in Pinocchio. L'articolo analizza diverse rappresentazioni visive del gioco alla luce del messaggio ambiguo dell'opera collodiana. In particolare, si sofferma sull'ambiguità fra il desiderio e la necessità di libertà e quella di formazione. Il gioco fisico-motorio appare essere l'attività ludica prevalente nel "Paese dei balocchi". Il testo, tuttavia, a differenza delle illustrazioni che andremo ad esaminare, sembra restituire, invece, l'idea che tale tipologia di gioco sia un impedimento nel processo di formazione del bambino, dal momento che esso prevede, quale condizione basilare, un corpo controllato e subordinato.

Parole chiave: Pinocchio, gioco, il bambino misterioso, ecocritica, istruzione